MSX

YAMAHA DX7 Voicing Program

YRM-13 DX7音色プログラム　取扱い説明書

NIPPON GAKKI CO., LTD.

1．はじめに

このたびは、ヤマハ DX 7 音色プログラム(YRM−13) をお買い上げ頂きありがとうございました。このDX 7 音色プログラムは、**ヤマハ・デジタル・プログラマブル・アルゴリズム・シンセサイザー DX 7** の音作りを、MSX で行なうための ROM カートリッジです。音作りが大変効率的に行なえるだけでなくエフェクト用データをメモリ可能にするなど、DX 7 をグレードアップさせることができます。

DX 7 音色プログラムを充分にご活用いただくために、ご使用の前にこの取扱説明書をよくお読みください。なお、各パラメータの働きや、音作りに関する内容については、DX 7 の取扱説明書あるいはオペレーティングガイドブックをお読みください。

特徴

- DX 7 のパラメータが全てテレビ画面に表示されますので、大変効率的に音作りが行なえます。さらに EG やキーボードスケーリングのデータはグラフィック表示も可能で、エンベロープを目で確認することができます。
- MSX 内に、ピッチベンドなどのエフェクト用データも音色ごとに記憶できるボイスメモリを用意。MSX からエフェクト用データを含めたボイスデータを DX 7 に送ることが可能です。
- ボイスデータや音色名一覧などをプリントアウトすることができます。
- 完成したボイスデータは、DX 7 の RAM カートリッジ(別売)だけでなく、MSX に接続されたカセットレコーダーや、データメモリカートリッジ(別売)にもセーブ可能です。この場合は、エフェクト用データも記録できます。
- エディットは DX 7 のパネルでも、MSX のキーでも可能です。

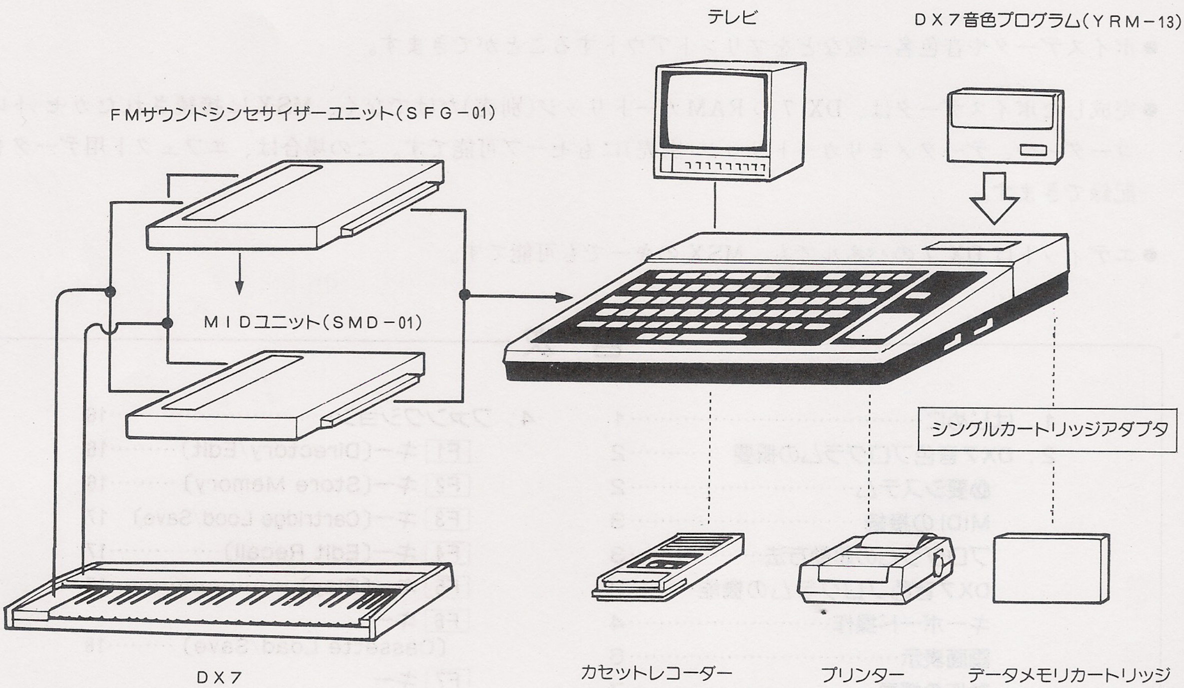
目　次

2．ＤＸ７音色プログラムの概要

必要システム

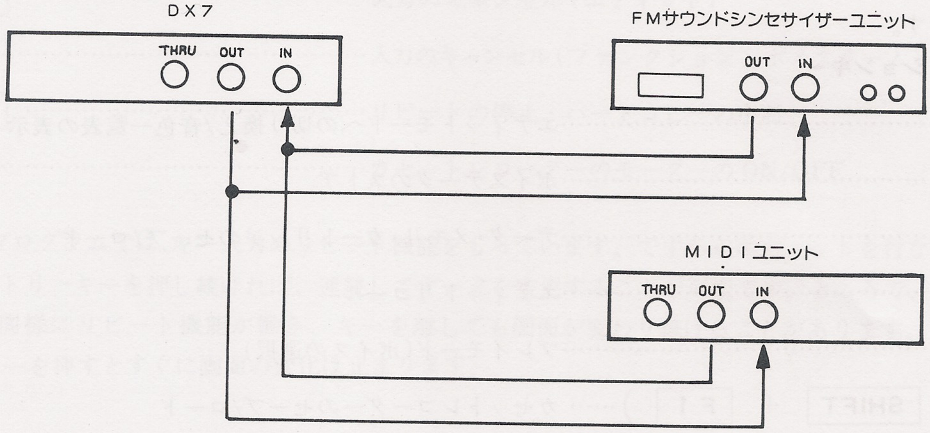
DX 7 音色プログラムをご使用になるためには次の機器が必要です。

- ●MSX 本体
- ●テレビ
- ●ヤマハFMサウンドシンセサイザーユニット(SFG−01)またはヤマハ MIDI ユニット(SMD−01)
- ●ヤマハ DX 7
- ●MIDI ケーブル（2本）
- ●カセットレコーダー(ボイスデータを保存する場合に使います)
- ●プリンター(ボイスデータや音色名一覧表をプリントする場合に使います)
- ●データメモリカートリッジ(ボイスデータを保存する場合に使います)—シングルカートリッジアダプタが必要です。



ＭＩＤＩの接続

MIDI ケーブルを使って下図のようにDX 7と接続します。



プログラムの起動方法

まず各機器が正しく接続されていることを確認してください。それから、MSX本体の電源がOFFになっていることを確かめてから、ROMカートリッジをカートリッジスロットに差し込みます。そして、DX7の電源をONしてからMSXの電源をONすると、DX7のINTERNAL ボイスのデータがMSXに読み込まれテレビ画面に音色名一覧表が表示されます。

- **必ずDX 7の電源を先にONしてからMSXの電源をONします。**
- **以上の手順でプログラムが起動されない場合は、MSXの電源をOFFにして、ROMカートリッジの差し込み具合を確かめてください。**
- **音色名一覧表が表示されるまでは、DX 7を操作したり、演奏したりしないでください。**

ＤＸ７音色プログラムの機能

DX 7音色プログラムの機能には次のようなものがありますが、大きく分けると、音作りを行なう**EDIT(エディット)機能**と、それ以外の**FUNCTION(ファンクション)機能**に区別することができます。
なお、DX 7音色プログラムでは、エフェクト用データの変更もEDITに含みます。

①ボイスデータをテレビ画面に表示する(エンベロープなどはグラフィックス表示も可能)。
②MSXでDX 7の音作りを行なう。
③作った音をカセットレコーダーに保存する。
③ボイスメモリの編集を行なう。
⑤ボイスデータをプリントアウトする。
⑥その他音作りを助ける。

これらの機能は、ファンクションキーで選択します。

キーボード操作

DX 7音色プログラムが持っている数々の機能をキー操作で行なえます。ここでは、各キーの働きを簡単にご説明します。

①ファンクションキー

キー	機能
F1	エディットモードへの切り換え/音色一覧表の表示
F2	ボイスデータのストア
F3	データ・メモリ・カートリッジのセーブ/ロード
F4	エディットリコール
F5	プレイモード(ボイスの選択)
F6 (SHIFT + F1)	カセットレコーダーのセーブ/ロード
F7 (SHIFT + F2)	DX 7とのデータの受渡し
F8 (SHIFT + F3)	ボイスデータのコピー/スワップ
F9 (SHIFT + F4)	ボイスイニシャライズ
F10 (SHIFT + F5)	画面のハードコピー

②エディットモードで使用するキー

キー	機能
カーソルキー	カーソルの移動
HOME	－1/NO/OFF（データエントリー）
DEL	＋1/YES/ON（データエントリー）
INS	HOME , DEL キーと併用（データエントリー）
GRAPH	表示の切り換え(グラフィック/数値)
SELECT	表示パラメータの切り換え
TAB	画面の切り換え(ボイスデータ/エフェクト用データ)
T	EG グラフのタイムレンジを1/2にする。
Y	EG グラフのタイムレンジを2倍にする。
D	EG グラフのダイナミックレンジの切り換え。
L	ピッチ EG グラフのダイナミックレンジの切り換え。
K	キーオフポイントの変更
BS	EG コピー

1 ～ 6 ……………………………………オペレータ1～6のON/OFF

③その他のキー

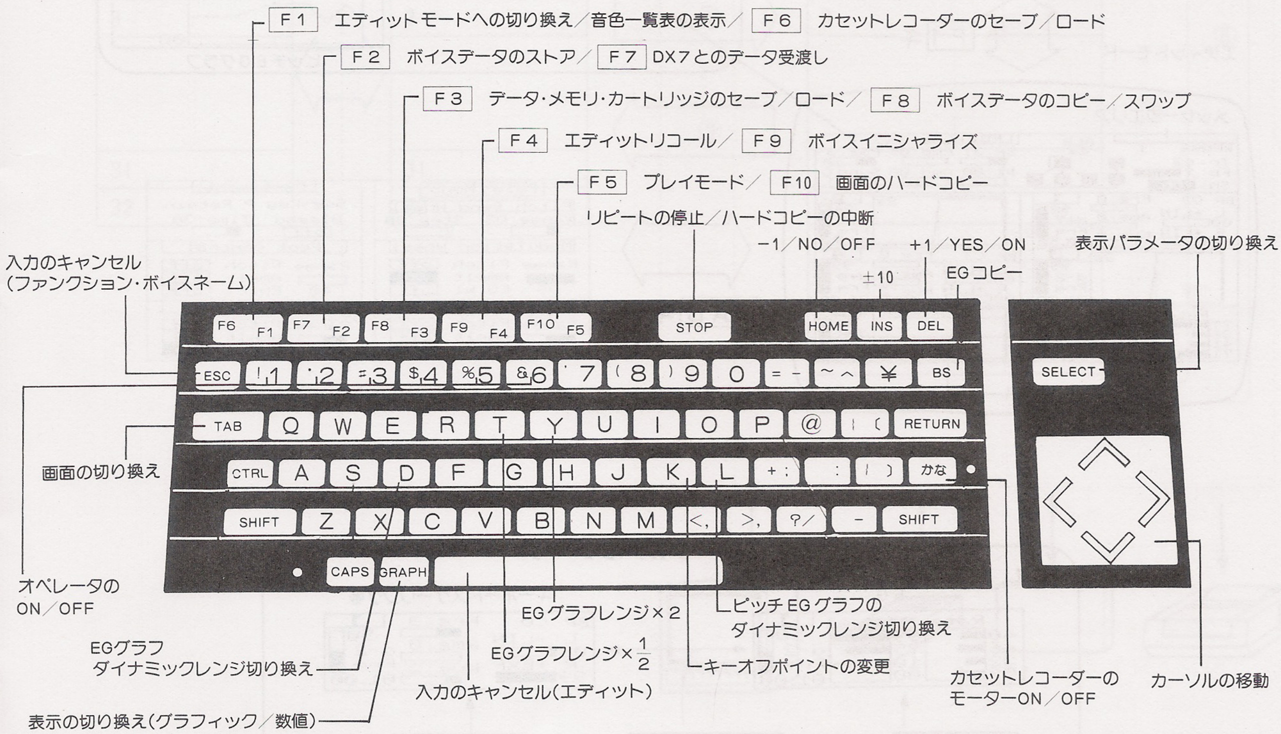
スペース ……………………………………入力のキャンセル（エディット）

ESC ……………………………………………入力のキャンセル（ファンクション、ボイスネーム）

STOP ………………………………………リピートの停止・ハードコピーの中断

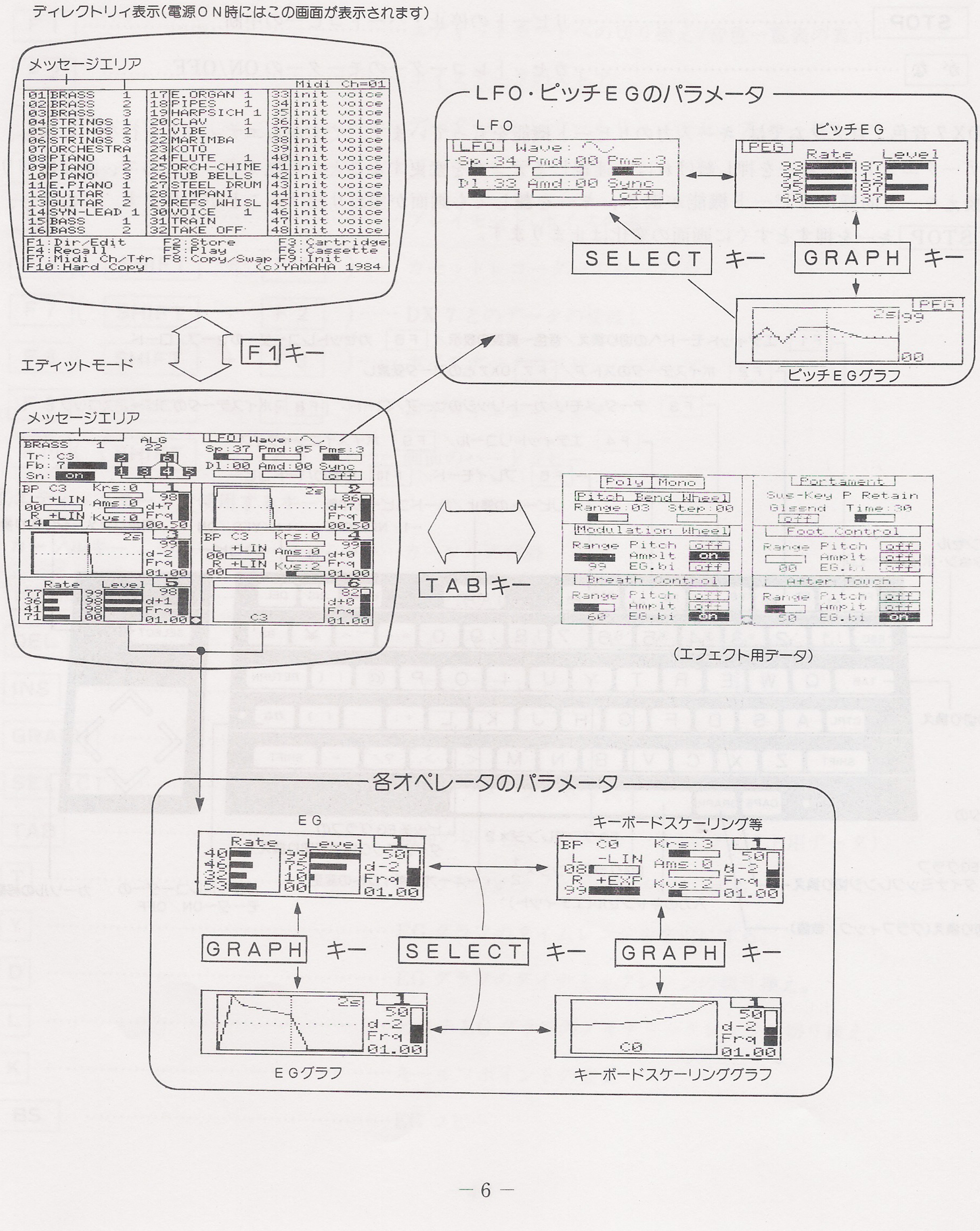
かな ……………………………………………カセットレコーダーのモーターのON/OFF

DX7音色プログラムでは、キー入力のリピート機能をもっています。ですからエディットを行なうときも、データエントリーキーを押し続ければ、連続してデータを変更することが可能です。ところで、画面の切り換えキーも同様にリピート機能が働き、キーを離しても画面が変わり続けることがあります。この場合、STOP キーを押すとすぐに画面の変化は止まります。



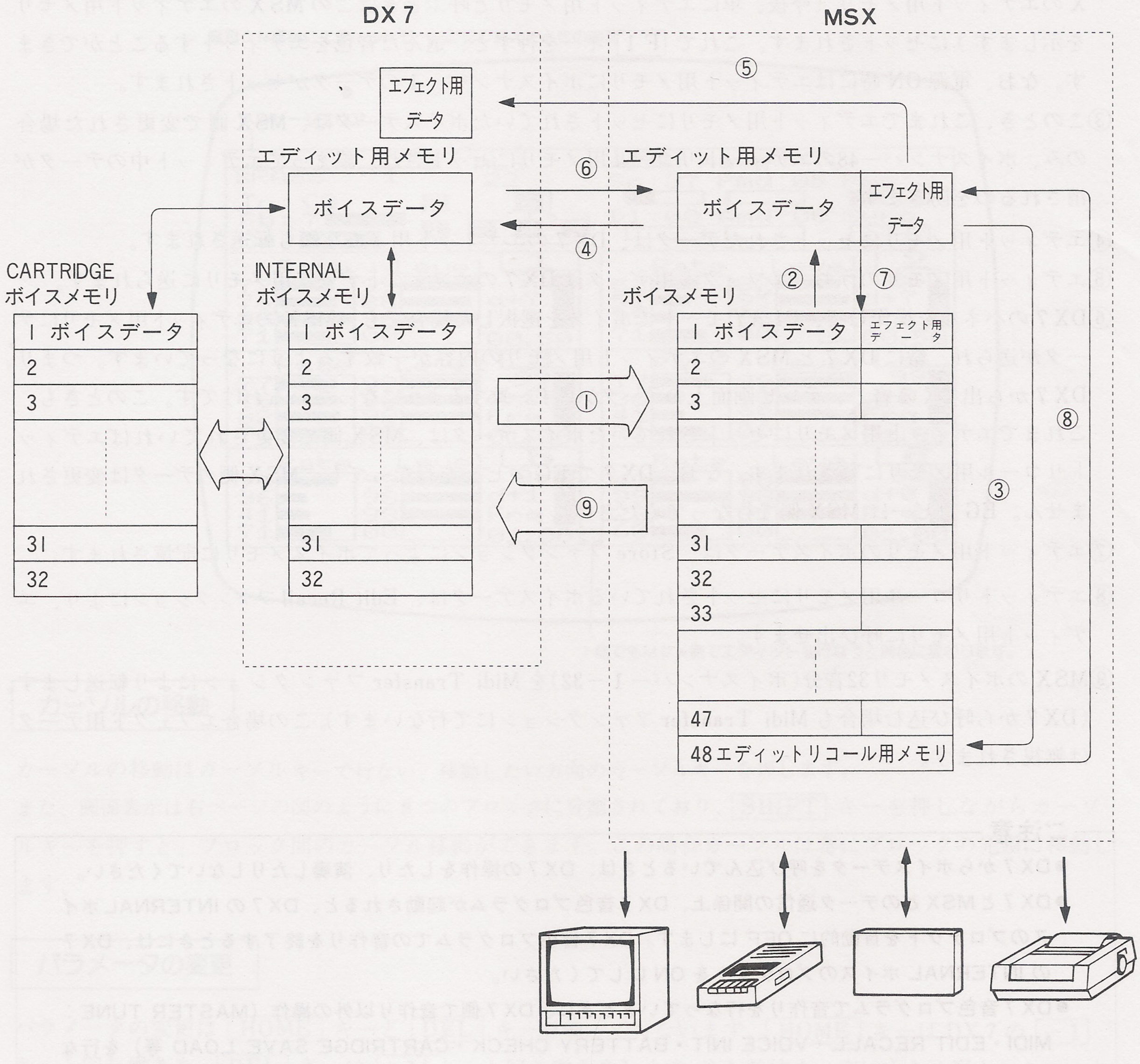
画面表示

画面表示は、エディットモードのときと、ボイスネーム一覧表（これをディレクトリィと呼びます）のときの2種類があります。エディットモードはさらに何種類かに分かれており、それぞれを切り換えて使います。ここではどのような画面表示があり、どのキーで切り換えるかを図に示します。



動作の概要

DX7音色プログラムの動作の概要は次のとおりです。



MSX側のボイスメモリには、48音のボイスデータをメモリすることができます。また、ボイスデータに加えてエフェクト用データもボイスごとにメモリでき、DX7にエフェクト用データも転送できます。

①DX7の電源がONになっているときに、MSXの電源ONにすると、DX7のINTERNALボイスメモリのボイスデータが全部、MSXのボイスメモリに呼び込まれ、音色一覧が表示された状態になります。このとき、残りのMSXボイスメモリ(ボイスナンバー33〜48)には、INITIALボイスがセットされます。

②Playファンクションでボイスを選択すると、選ばれたボイスデータ（エフェクト用データを含む)がMSXのエディット用メモリ（今後、単にエディット用メモリと呼ぶときはこのMSXのエディット用メモリを示します）にセットされます。これで F1 キーを押すと、選んだ音色をエディットすることができます。なお、電源ON時にはエディット用メモリにボイスナンバー1のデータがセットされます。

③このとき、これまでエディット用メモリにセットされていたボイスデータは、MSX側で変更された場合のみ、ボイスナンバー48のエディットリコール用メモリにセットされ、誤まってエディット中のデータが消されるのを防ぎます。

④エディット用メモリにセットされたデータは、DX7のエディット用メモリにも転送されます。

⑤エディット用メモリのうち、エフェクト用データはDX7のエフェクトデータ用メモリに送られます。

⑥DX7のパネルを操作して、PLAYモードでボイスを選択した場合でも、MSXのエディット用メモリにデータが送られ、常にDX7とMSXのエディット用メモリの内容が一致するようになっています。つまり、DX7から出てくる音と、テレビ画面上のデータが必ず一致するようになっているわけです。このときも、これまでエディット用メモリにセットされていたボイスデータは、MSX側で変更されていればエディットリコール用メモリに移されます。なお、DX7でEGコピーを行なっても、MSX側のデータは変更されません。EGコピーはMSX側で行なってください。

⑦エディット用メモリのボイスデータは、Storeファンクションによってボイスメモリに記憶されます。

⑧エディットリコール用メモリにセットされているボイスデータは、Edit Recallファンクションにより、エディット用メモリに呼び出せます。

⑨MSXのボイスメモリ32音分(ボイスナンバー1〜32)をMidi Transferファンクションにより転送します。(DX7から呼び込む場合もMidi Transferファンクションにて行ないます)。この場合エフェクト用データは無視されます。

ご注意

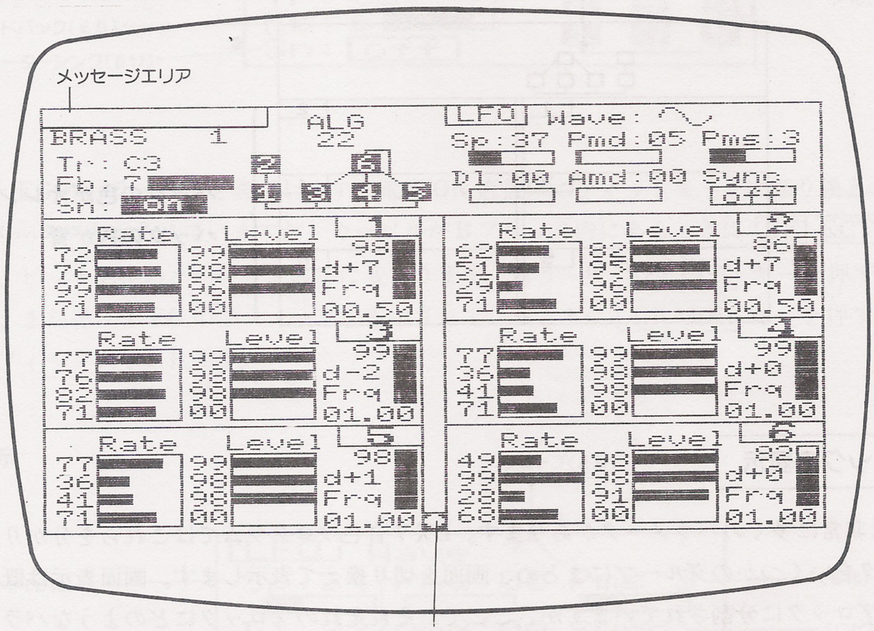
- DX7からボイスデータを呼び込んでいるときは、DX7の操作をしたり、演奏したりしないでください。
- DX7とMSXとのデータ通信の関係上、DX7音色プログラムが起動されると、DX7のINTERNALボイスのプロテクトを自動的にOFFにします。DX7音色プログラムでの音作りを終了するときには、DX7のINTERNALボイスのプロテクトをONにしてください。
- DX7音色プログラムで音作りを行なっているときに、DX7側で音作り以外の操作（MASTER TUNE：MIDI・EDIT RECALL・VOICE INIT・BATTERY CHECK・CARTRIDGE SAVE/LOAD等）を行なうと、エディット中のボイスデータが変わってしまいます。これらの操作はDX7音色プログラムを使用しないときに行なってください。
- DX7音色プログラムを使用しているときに、DX7側で連続してボイスを変えると、MSXのエディット用メモリの内容がこわれることがあります。DX7側でのボイスのセレクトは一音色ごと確実に行なってください。

3．エディットモード

エディットモードは、ボイスデータの変更や、新しく音を作るモードですが、これ以外にも、ピンチベントやモジュレーション等のエフェクトデータの変更も行ないます。

エディットモードにするには［F 1］キーを押します。そうすると画面表示がエディットモードに変わり、ボイスデータが表示されます。データの変更は、カーソル（赤く点滅しているマーク）をエディットしたいパラメータに移動して行ないます。

電源ＯＮ直後にエディットモードに切り換えたときの画面



１度でもＭＳＸ側でエディットを行なうと黄色に変わります。

カーソルの移動

カーソルの移動はカーソルキーで行ない、移動したい方向のカーソルキーを押します。

また、画面表示は右ページの図のように８つのブロックに分割されており、［SHIFT］キーを押しながらカーソルキーを押すと、ブロック間のカーソル移動ができます。この場合カーソルは常にブロックの先頭に移動します。

パラメータの変更

パラメータの変更は［HOME］キーと［DEL］キーを使って行ないます。［HOME］キーはDX７の［－1］キーと同じ働きを、［DEL］キーは［＋1］キーと同じ働きをします。また数値を一度に大きく働かしたいときは、［INS］キーを押しながら、［HOME］キーあるいは［DEL］キーを押すと、±10単位で数値を変えられます。

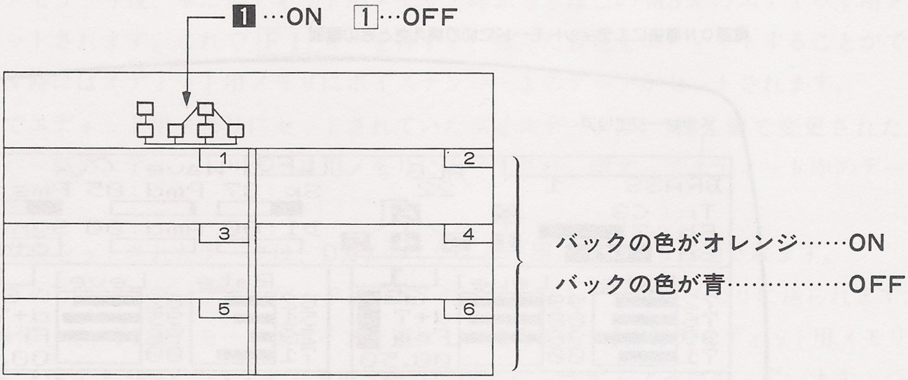
［HOME］キー……………………－１、OFF、NO

［DEL］キー……………………＋１、ON、YES

なお、カーソルを移動する前であれば［スペース］キーを押すことで変更をキャンセルして、データを元の状態に戻すことが可能です。

オペレータのＯＮ/ＯＦＦ

オペレータのON/OFFには[1]～[6]キーを使います。[1]～[6]キーを押すと、その番号のオペレータがOFFになり、もう一度押すとONになります。



各ブロックの表示

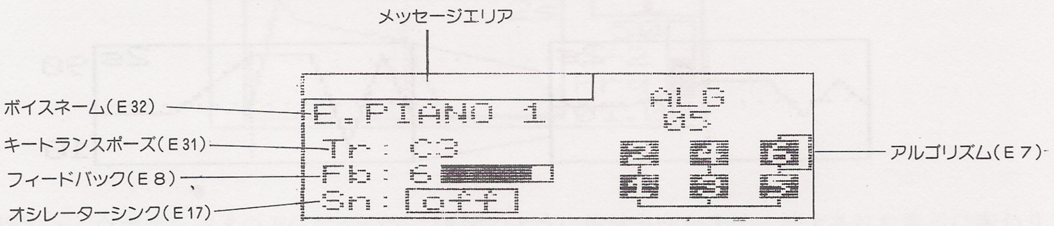
DX7には非常に多くのパラメータがあります。DX7音色プログラムではこれらを分かり易く表示するため、パラメータをいくつかのグループにまとめ、画面を切り換えて表示します。画面表示は既にご説明したように8つのブロックに分割されていますが、ここで、それぞれのブロックにどのようなパラメータが表示されるかをご説明します。便宜上、下図のように各ブロックに名前をつけておきます。

Aブロック	Bブロック
C_1ブロック	C_2ブロック
C_3ブロック	C_4ブロック
C_5ブロック	C_6ブロック

それではブロックごとに表示されるパラメータについてご説明しますが、パラメータ名の後についている(　　)内の表示は、そのパラメータがDX7ではどのスイッチに対応しているかを示しています。例えばE8はエディットモードの8、F2はファンクションモードの2を表わします。

①Aブロック

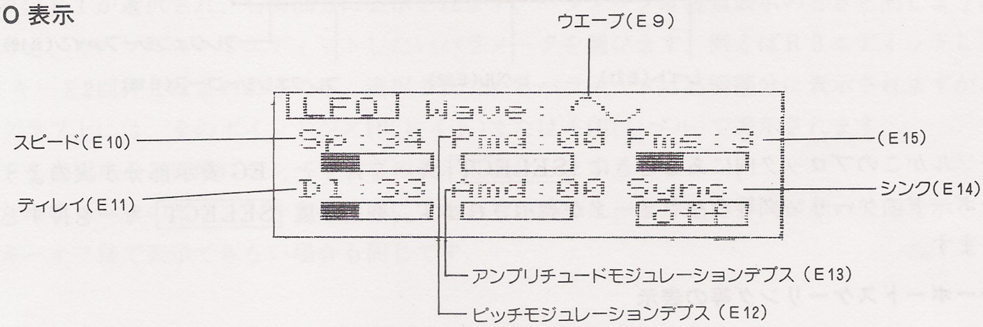
アルゴリズムやボイスネームなどを表示するブロックです。



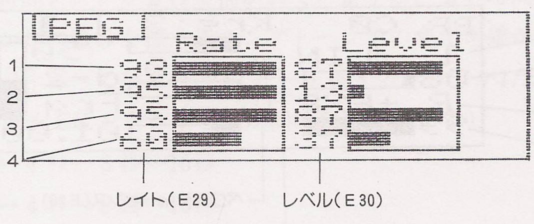
②Bブロック

LFOとピッチEGのパラメータを表示します。電源ON直後にエディットモードに切り換えたときは、LFOのパラメータが表示されていますが、カーソルがBブロック内にあるときに SELECT キーを押すことにより、ピッチEGのパラメータ表示に変わります。もう一度 SELECT キーを押すとLFO表示に戻ります。またピッチEGのハラメータが表示されているときに GRAPH キーを押すと、エンベローフがグラフィック表示されます。

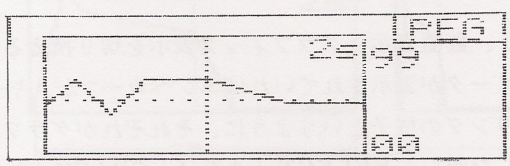
● LFO表示



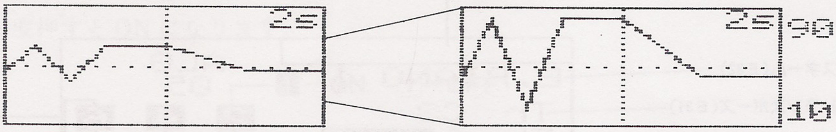
● ピッチEG表示



● グラフィック表示



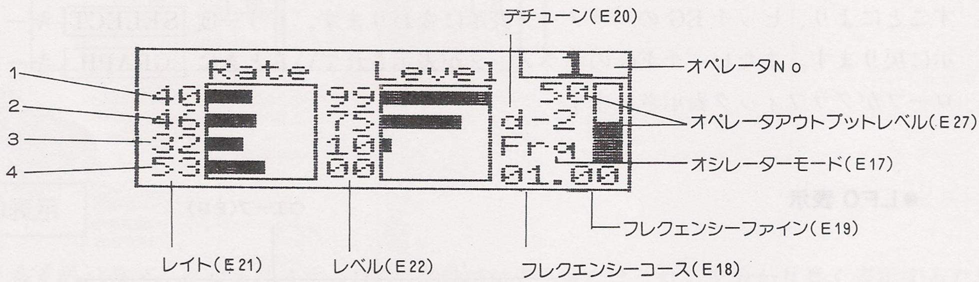
L キーを押すと、下図のように拡大表示に変わります。もう1度 L キーを押すと、元の状態に戻ります。



③Cブロック(C_1～C_6)

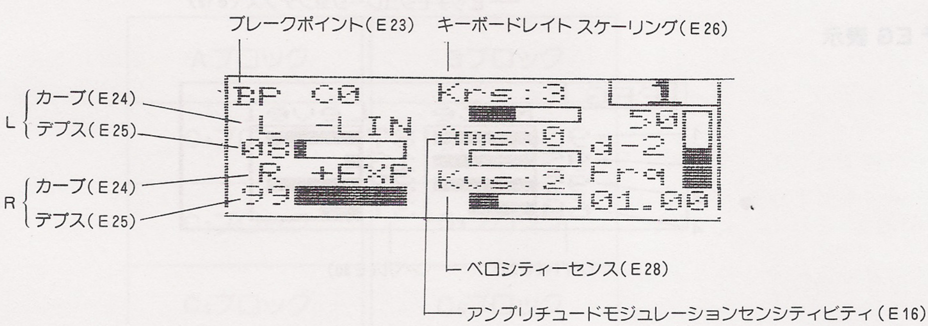
各オペレータごとに設定するパラメータを表示するブロックです。C_1～C_6までの各ブロックがそれぞれ1つのオペレータを示します。電源ON直後にエディットモードに切り換えたときは次のように表示されます。

●EG表示



カーソルがこのブロック内にあるときに SELECT キーを押すと、EG表示部分が次のように変わり、キーボードスケーリング等のパラメータが表示されます。もう1度 SELECT キーを押すとEG表示に戻ります。

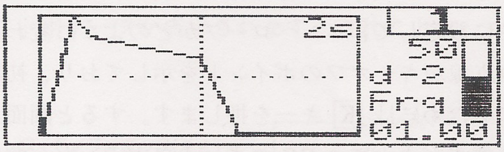
●キーボードスケーリング等の表示



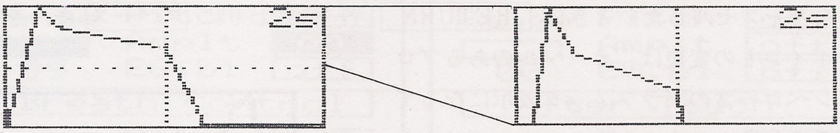
GRAPH キーにより、数値表示とグラフィック表示を切り換えることができます。GRAPH キーを押したとき、EGパラメータが表示されていればエンベローフが、キーボードスケーリングが表示されていればキーボードスケーリングの様子というように、それぞれがグラフィック表示されます。

※ SHIFT キーを押しながら SELECT または GRAPH キーを押すとCブロックの表示を全部、現在カーソルのあるブロックの表示に合わせることができます。

●エンベロープのグラフィック表示



[D]キーを押すと、全オペレータのEGについて、下図のように縦軸方向が2倍に拡大された表示に変わり、バックの色が緑色から青色になります。もう1度 [D] キーを押すと元の状態に戻ります。

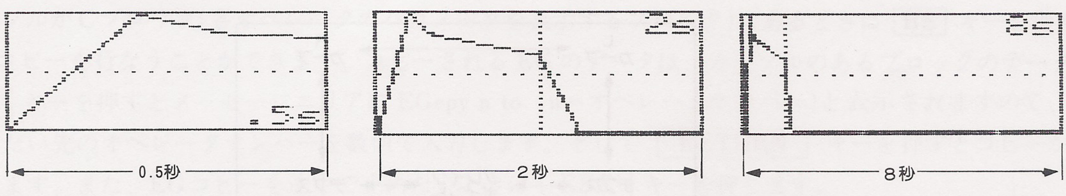


グラフィック表示をしたままで、エディットすることができます。グラフィック表示に切り換えるとパラメータはR1が選択され、右側部分に表示されます。パラメータは数値表示のときと同じように並んでいると考え、カーソルキーでエディットしたいパラメータを選びます。例えばR3エディットしたいときは、[↓] キーを2回押せばよいわけです。選択されているパラメータは右側部分に表示されますが、エンベロープグラフ上には、そのポイントが×印(レイト)または＋印(レベル)で表示されます。
パラメータを変更すると同時にエンベロープの表示も変化します。
※選ばれたパラメータのポイントが表示範囲に入いらない場合は、はみ出た方向が赤い矢印で示されます。
また、キーオフ後で表示できない場合も同じです。

●タイムスケールの変更

エンベロープのグラフ表示は、時間レンジが2秒で描かれていますが、この時間を0.5秒～16秒のあいだで変化させることができ、立ち上がりの微妙な様子やロングトーンでの変化を確かめることが可能です。
レンジの切り換えは [T] キーと [Y] キーで行ない、[T] キーを押すとレンジが1/2になり、[Y] キーを押すとレンジが2倍になります（ピッチEGを含む全EGが同時に変わります)。

[T] キー　0.5秒←1秒←2秒←4秒←8秒←16秒
[Y] キー　0.5秒→1秒→2秒→4秒→8秒→16秒



※キーボードレイトスケーリングが設定してある場合、鍵盤の位置によってエンベロープの長さが異なります。このためDX7音色プログラムではC3鍵でのエンベロープを表示します。

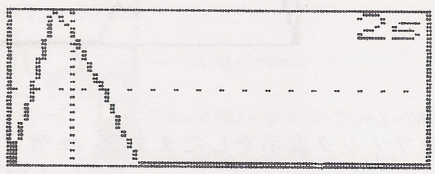
●キーオフポイントの変更

エンベロープはキーオフのタイミングによってその様子が変わってきます。DX7音色プログラムでは、このキーオフポイントを自由に設定して、エンベロープがどのように変わるかを確認することができます。グラフィック表示上の縦の点線がキーオフのポイントを示しており、初期値はキーオン後1秒にセットしてあります。これを変更するためには [K] キーを押します。すると画面上に黒い点線が表示されますので、これで [HOME] キーを押すとすべてのEGのキーオフポイントが左に移動(短かくなる)し、[DEL] キーを押すと右に移動(長くなる)します。また一度に大きく変更する場合は、[INS] キーと [HOME] または [DEL] キーを同時に押します。

変更を終了させる場合は [RETURN] キーを押します。これにより黒い点線も消え、パラメータの変更が可能な状態に戻ります。

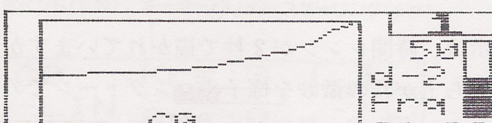
なお、変更をキャンセルしたいときは [RETURN] キーの代わりに [スペース] キーを押します。

※キーオフポイントの変更は、カーソルのあるブロックがエンベロープのグラフィック表示になっていないと受け付けられません。キーオフポイントの変更を行なうときは、そのブロックの表示をエンベロープ表示にするか、エンベロープが表示されているブロックにカーソルを移動してから [K] キーを押します。

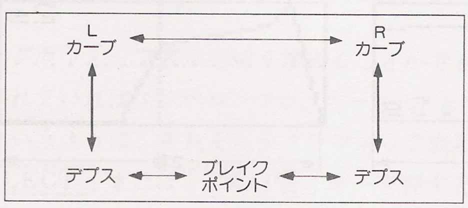


●キーボードスケーリングのグラフィック表示

キーボードレベルスケーリングのグラフィック表示は、スケーリングが行なわれたあとの最終的なオペレータのアウトプットレベルが描かれます。ですから、レベルスケーリングで+LINといったカーブを選んでデプスを上げても、オペレータのアウトプットレベルが99になっている場合、これ以上のアウトプットレベルにはなりませんので、グラフはフラットのままです。

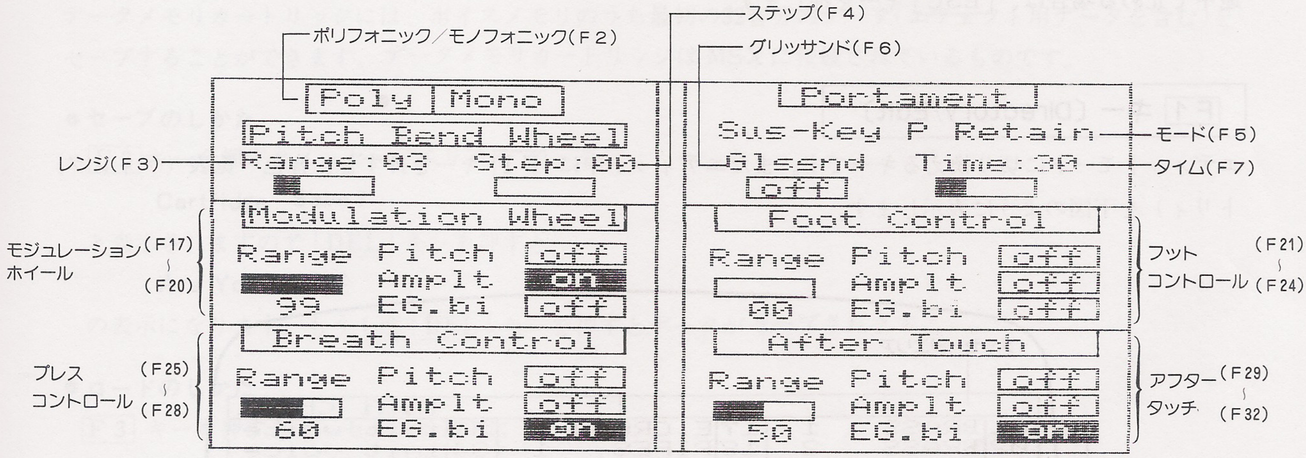


キーボードレベルスケーリングもグラフィックス表示の状態で、パラメータを変更することが可能です。この場合、パラメータは次のように並んでいると考えて、カーソルを押してパラメータを選択します。選択されたパラメータが画面上に表示されます。



④Cブロックー2

エディットモードで TAB キーを押すと、Cブロック全体が切り換わり、ピッチベンドやモジュレーションホイールなどのエフェクト用データが表示されます。これにより、エフェクト用データもエディットすることが可能です。



データの変更は HOME キー(DX7の −1 キーと同じ)と DEL キー(DX7の +1 キーと同じ)で行ないます。もう1度 TAB キーを押すと前の状態に戻ります。このときカーソルはC_1ブロックの先頭に移動します。

ボイスネームの変更

ボイスネームの変更のときだけは、他の場合と入力方法が異なっています。扱えるデータは0～9、A～Z、a～z及びスペースで、MSX本体のキーボードより直接入力します。入力を間違えたときや、入力し直すときは、カーソルキーの ← または → により、カーソルを左・右へ移動させることができます。また BS キーを押すとカーソルの左側の文字を消すことができます。ボイスネームを入力したら、最後に RETURN キーを押します。これにより入力が終了します。また変更をキャンセルしたいときは ESC キーを押します。変更前のボイスネームに変わって元の状態に戻ります。

EGコピー

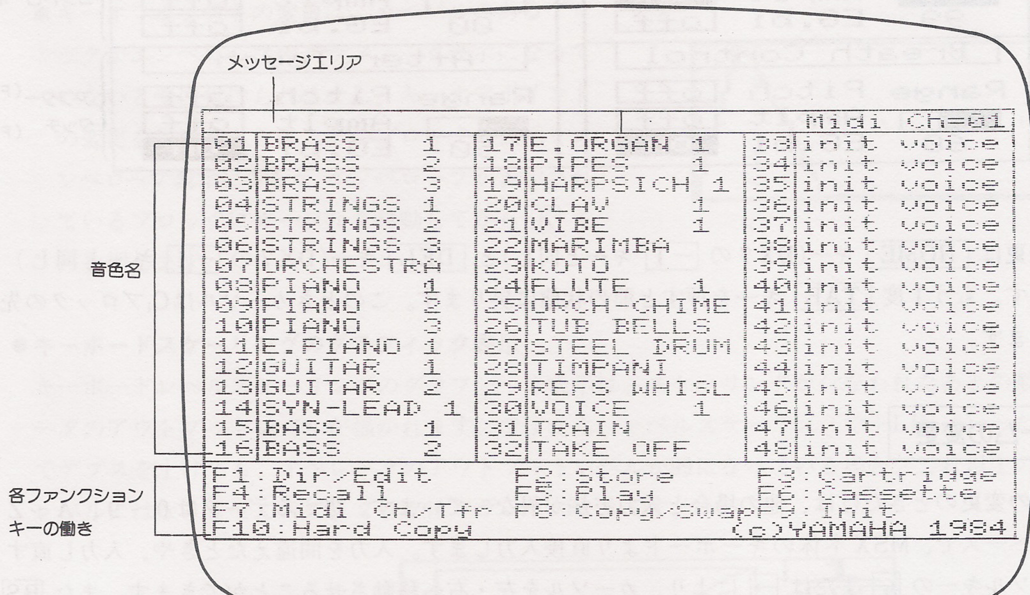
カーソルがCブロック(各オペレータのパラメータを表示するブロック)にあるときに BS キーを押すと、EGコピーを行なうことができます。コピーされるEGのデータは、カーソルのあるブロックのデータです。BS キーを押すとメッセージエリアにEGcpy n to (n=オペレータナンバー)と表示されますので、コピーしたい先のオペレータナンバーを数値で入力します。そして RETURN キーを押すとコピーが行なわれます。また、EGコピーを途中で止めたいときは ESC キーを押します。

4．ファンクション

作ったボイスデータをMSXのメモリにストアしたり、ボイスデータを初期化するなどのファンクション(機能)は、すべてファンクションキーで行ないます。ここでは各ファンクションキーごとに、その働きをご説明します。なお、ファンクションキーを押すとメッセージエリアに、ファンクションごとのメッセージが表示されます。それに対して、何らかの指示を与えることでファンクションが働きます。ファンクションを途中で止める場合は、［ESC］キーを押します。

［F1］キー〔Directory/Edit〕

エディットモードに切り換えるキーです。またエディット中に［F1］キーを押すと、音色一覧表（ディレクトリィ）を下図のように表示します。



ボイスナンバーのところで赤く点滅しているマークは、最後にMSXのPlayファンクションでセレクトしたボイスナンバーを示します。

［F2］キー〔Store Memory〕

ボイスデータをMSXのメモリにストアするためのキーです。［F2］キーを押すとディレクトリィが表示され、メッセージエリアに

Store =

と表示されますので、ストアしたいボイスナンバーをキーインして［RETURN］キーを押すとストアされます。

F3 キー〔Cartridge Load/Save〕

MSXのボイスメモリに、データメモリカートリッジからデータをロードしたり、MSXのボイスメモリの内容を、データメモリカートリッジにセーブしたりするキーです。

データメモリカートリッジには、ボイスメモリのうち最初の32音分のデータ(エフェクト用データを含む)をセーブすることができます。データメモリカートリッジはMSXに接続されているものです。

●セーブのしかた

F3 キーを押すとメッセージエリアに

Cartridge Save?

と表示されますので DEL キーを押すと

Are You Sure ?

の表示になります。もう1度 DEL キーを押すとデータがセーブされます。

●ロードのしかた

F3 キーを押すとメッセージエリアに

Cartridge Save?

と表示されますので、ここで SELECT キーを押すと、

Cartridge Load?

に表示が変わります(もう1度 SELECT キーを押すとSaveに戻ります)。この状態で DEL キーを押すと

Are You Sure ?

と表示されますので、もう1度 DEL キーを押すとデータがロードされます。

F4 キー〔Edit Recall〕

エディットリコール用メモリのボイスデータをエディット用メモリに呼び込みます。F4 キーを押すと、メッセージエリアに

Edit Recall?

と表示されますので DEL キーを押すと

Are You Sure ?

の表示になります。もう1度 DEL キーを押すとエディットリコールが行なわれます。

F5 キー〔Play〕

MSXのボイスメモリからボイスデータを選び出すキーで、選ばれたボイスデータは、エディット用のメモリにセットされるのと同時にDX7に転送され、DX7の鍵盤を弾けば、選んだボイスデータによる音が出ます。F5 キーを押すと、Directoryが表示され、メッセージエリアに

Play＝

と表示されますので、セレクトしたいボイスナンバーをキーインして RETURN キーを押します。

F6 キー（ SHIFT + F1 キー）〔Cassette Load/Save〕

MSXのボイスメモリに、カセットレコーダーからデータをロードしたりMSXのボイスメモリの内容を、カセットレコーダーにセーブしたりするキーです。

●セーブのしかた

ボイスメモリに記憶されている48音全てのボイスデータをエフェクト用データを含めて、カセットレコーダーにセーブすることができます。

①カセットレコーダーを接続してカセットをセットします。

② F6 キーを押すと、メッセージエリアに

Cassette Save＝

と表示されますので、セーブするデータ(ファイル)の名前をキーインします。名前は6文字までの英数字で自由につけられます。

③この状態でカセットレコーダーを録音状態にして、 RETURN キーを押すとセーブが始まります。

④セーブが終了すると、カセットレコーダーが止まりますので、ストップの状態に戻しておきます。

●ロードのしかた

①カセットレコーダーを接続してカセットをセットし、ロードしたいデータの頭出しをしておきます。

② F6 キーを押すとメッセージエリアに

Cassette Save＝

と表示されますので、ここで SELECT キーを押すと、表示が

Cassette Load＝

に変わります(もう1度 SELECT キーを押すとSaveに戻ります)。

③ここでロードしたいデータ(ファイル)の名前をキーインし、カセットレコーダーを再生状態にして RETURN キーを押すと、データがロードされます。なお、ファイルの名前が、カセットテープにセーブされている名前と違う場合は、同じ名前のものが見つかるまで、データを読み続けます。また、ファイルの名前を省略した場合は、1番最初に見つかったデータをロードします。

●セーブ・ロードを途中で止める場合

データのセーブ／ロードを途中で止める場合は、 CTRL キーを押しながら、 STOP キーを押します。なお、データのロードを途中で止めた場合、ボイスメモリはすべてボイスイニシャライズされた状態になります。

●カセットレコーダーの早送り、巻戻しについて

カセットレコーダーによっては、リモート端子が接続されていると、早送り、巻戻しスイッチを押しても動作しないものがあります。この場合、早送り、巻戻しを行なうときに かな キーを押してカセットレコーダーのモーターをON状態にします(このとき かな キーのランプが点灯します)。早送り巻戻しが終了したら、もう1度 かな キーを押してカセットレコーダーのモーターをOFF状態にしておきます。

[F 7] キー（[SHIFT] + [F 2] キー）〔Midi Channel/Transfer〕

MIDIに関するファンクションを扱うキーで、MIDIの送信用チャンネルの変更及び、DX 7とMSXのボイスデータ通信を行ないます。

●MIDIチャンネルの変更

MSX側の送信チャンネルを選択する機能で、DX7の受信チャンネルに合わせることができます(受信チャンネルは1に固定されています)。[F 7] キーを押すと、ディレクトリィが表示されメッセージエリアに

Midi Ch ＝

と表示されますので、セットしたいチャンネルナンバーをキーインして [RETURN] キーを押すと、送信チャンネルが変わり、画面上部の送信チャンネルナンバーの表示も変化します。

電源ON時には、送信チャンネルは1にセットされています。

●DX 7のINTERNALボイスメモリのボイスデータをMSXボイスメモリに転送する方法

[F 7] キーを押すと、メッセージエリアに

Midi Ch ＝

と表示されます。ここで [SELECT] キーを押すと

Midi Tfr from DX 7 ？

に表示が変わりますので [DEL] キーを押すと

Are You Sure ？

と表示されます。もう1度 [DEL] キーを押すと、DX 7のボイスデータが全部MSXのボイスメモリに送られます。このとき送られてきたデータはボイスナンバー1～32にセットされます。ですから、DX 7よりデータが送られてくると、これまでボイスナンバー1～32にあったボイスデータは新しいデータに置き替えられます。

DX 7からデータが送られているあいだは、DX 7の操作をしたり、演奏したりしないでください。

●MSXボイスメモリのボイスデータをDX 7のINTERNALボイスメモリに転送する方法

[F 7] キーを押すと、メッセージエリアには

Midi Ch ＝

と表示されますが、ここで [SELECT] キーを2回押すと、

Midi Tfr to DX 7 ？

に表示が変わりますので [DEL] キーを押すと

Are You Sure ？

と表示されます。もう1度 [DEL] キーを押すと、MSXボイスメモリのうち最初の32音分がDX 7に送られます。このときDX 7のボイスメモリのメモリプロテクトがONになっていると、DX 7側でデータを受けつけませんので、DX 7を操作してメモリプロテクトをOFF(解除)にしておいてください。

F8 キー（ SHIFT ＋ F3 キー）〔Copy/Swap〕

MSXのボイスメモリを編集するためのキーで、ボイスデータをコピーしたり、入れ替えたりできます。

●コピーのしかた

F8 キーを押すと、メッセージエリアに

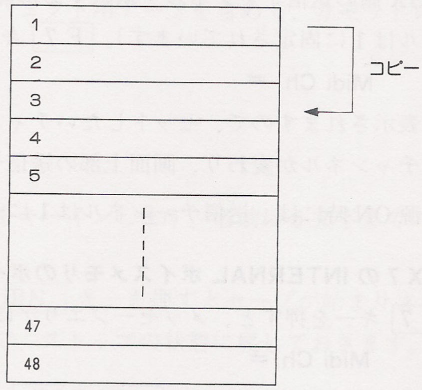
Copy

と表示されますので、まずコピーしたいボイスナンバーをキーインして RETURN キーを押します。次に、今度はどこにコピーするかを聞いてきますので、コピー先のボイスナンバーをキーインして RETURN キーを押します。これでコピー完了です。なお、エディット用メモリの内容は変わりません。

Copy 1 To 3

（ボイスナンバー1を3にコピーする場合）

ボイスメモリ



●スワップのしかた

F8 キーを押すと、メッセージエリアに

Copy

と表示されますので、ここで SELECT キーを押すと、表示が

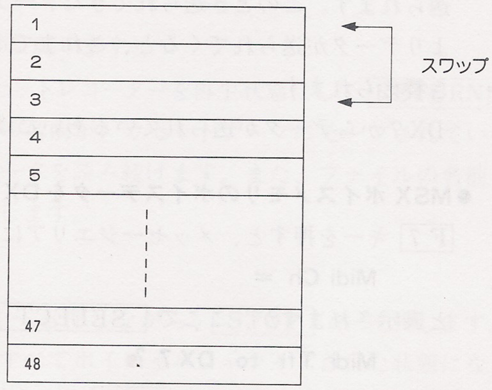
Swap

に変わります(もう1度 SELECT キーを押すとCopyに戻ります。)ここで、入れ替えたいボイスナンバーを入力して RETURN キーを押し、さらにもう一つのボイスナンバーを入力して RETURN キーを押すとスワップが完了します。なお、エディット用メモリの内容は変わりません。

Swap 1 and 3

（ボイスナンバー　と3を入れ替える場合）

ボイスメモリ



[F 9] キー（[SHIFT] ＋ [F 4] キー）〔Voice Initialize〕

白紙の状態から音作りをする場合に使います。[F 9] キーを押すとメッセージエリアに

Voice Init ？

と表示されますので [DEL] キーを押すと

Are You Sure ？

の表示になります。もう1度 [DEL] キーを押すと、イニシャルボイスがエディット用メモリにセットされ、白紙状態になります。イニシャルボイスはDX7と同じです。

[F10] キー（[SHIFT] ＋ [F 5] キー）〔Hard Copy/Auto Copy〕

テレビ画面に表示されている内容を、そのままプリンターにプリントアウトする場合に使います。

●ハードコピーのしかた

[F10] キーを押すと、メッセージエリアに

Hard Copy ？

と表示されますので [DEL] キーを押すとプリントアウトされます。プリントアウトを途中で止めるときは [STOP] キーを押してください。

●オートコピーのしかた

[F10] キーを押すと、メッセージエリアに

Hard Copy？

と表示されますので、ここで [SELECT] キーを押すと、表示が

Auto Copy？

に変わります(もう1度 [SELECT] キーを押すとHard Copyに戻ります)。

ここで [DEL] キーを押すと、全パラメータがプリントアウトされるように自動的に画面を切り換えてハードコピーを行ないます。なお、プリントアウトされる順番はそのときどきによって異なります。プリントアウトを途中で止めるときは [STOP] キーを押してください。

5. サービスのご依頼について

本機の保証期間は、保証書によりご購入から1ヵ年です。(現金、ローン、月賦などによる区別はございません。)
また保証は日本国内にてのみ有効といたします。

・保証書

保証書をお受け取りのときは、お客さまのご住所、お名前、お買上げ年月日、販売店名などを必ずご確認ください。
無記入の場合は無効になりますので、くれぐれもご注意ください。

・保証書を大切にしましょう！

保証書は弊社が、本機をご購入いただいたお客さまに、ご購入の日から向う1ヵ年間の無償サービスをお約束申しあげるものですが、万一紛失しますと保証期間中であっても実費を頂戴させていただくことになります。万一の場合に備えて、いつでもご提示いただけますように充分ご配慮のうえで保管してください。

・保証期間中のサービス

保証期間中に万一故障が発生した場合、保証書の記載内容に基づいて修理いたします。お買い上げ店にご持参ください。この際、必ず保証書をご提示ください。保証書なき場合にはサービス料金をいただく場合もあります。
そのほかご不明の点などございましたらヤマハサービス網までお問い合せください。

■YAMAHA電気音響製品サービス拠点

お客様ご相談窓口

東京電音サービスセンター	〒211	川崎市中原区木月1184 TEL (044) 434—3100
新潟電音サービスステーション	〒950	新潟市万代1-4-3 (シルバーボールビルヤマハ新潟センター2F) TEL (0252) 43—4321
大阪電音サービスセンター	〒565	吹田市新芦屋下1-16(千里丘センター内) TEL (06) 877—5262
四国電音サービスステーション	〒760	高松市丸亀町8-7(日本楽器高松店内) TEL (0878) 51—7777　(0878) 22—3045
名古屋電音サービスセンター	〒460	名古屋市中川区玉川町2-1-2 (日本楽器名古屋流通センター内) TEL (052) 231—2432
浜松電音サービスステーション	〒430	浜松市東伊場2-13-12 TEL (0534) 56—9211
九州電音サービスセンター	〒812	福岡市博多区博多駅前2-11-4 TEL (092) 472—2134
広島電音サービスステーション	〒731-01	広島市安佐南区祇園町西原2205-3 TEL (082) 874-3787
北海道電音サービスセンター	〒065	札幌市東区本町1条9丁目3番地 TEL (011) 781—3621
仙台電音サービスセンター	〒980	仙台市大町2丁目2-10 (住友生命仙台青葉通りビル) TEL (0222) 22—6144

本　社

営業技術課電音サービスセンター	〒430	浜松市中沢町10-1 TEL (0534) 65—1111

■日本楽器製造株式会社

本社・工場　〒430 浜松市中沢町10-1　TEL(0534)65—1111
住所及び電話番号は変更になる場合があります。

保証書

サービスご依頼の際は、切り取ってご提示して下さい。

キ リ ト リ 線

ヤマハDX7音色プログラム

お 客 様 へ

①保証書に所定事項が記入されていない場合は無効となりますので、必ずお買上げ店にて記入して頂いてください。

②同時に数機種を納入させて頂いた場合は１枚の保証書に他機種の型番・製造番号を記入してお渡し致します。

販売店様へお願い

同時に数機種を納入される場合は、他機種の型番・製造番号を、所定の枠内にご記入ください。
保証書裏面にも貴店住所・店名をご記入頂き、お客様にお渡しください。

ヤマハDX7音色プログラム保証書

此の度はヤマハ DX7 音色プログラムをお買上げ頂きましてありがとうございました。本書は、裏面の保証規定により無料修理を行うことをお約束するものです。お買上げの日から右記期間中に万一故障が発生した場合は本書をご提示の上お買上げの販売店に修理をご依頼ください。

型　番	YRM-13	製　番	
お買上げ日	年　月　日		
保証期間	本体	お買上げの日から１ケ年間	

〒 □□□-□□

おところ

（TEL）

おなまえ　　殿

同時に納入した製品

型　番	製　番

販売店名

修理申出先

（名称）

（住所）

（電話）

〒430　浜松市中沢町10番１号
0534－65－1111
日本楽器製造株式会社

キ リ ト リ 線

保証規定

保証期間中、万一品質及び製造上の不備による故障が発生した場合には、お買上げの販売店(修理申出先)が責任を持って無料修理致します。保証の内容は、本体の修理(ハードウェア)のみに限らせていただきます。

保証書のご使用法

○保証期間内に万一本製品が故障した場合には、お買上げの販売店(修理申出先)にご依頼の上、保証書を添えてお持ち下さい。
○本書は日本楽器製造㈱サービスセンターに送られ、諸手続き完了後10〜15日後に直接お客様にご返送致します。

保証期間中でも次の場合は有料修理となります。

○取扱い不適当による故障あるいは損傷の場合。
○故障の原因が本製品以外の機器あるいは他の要因(アンテナ、電波、設置場所)により正常な動作をしない場合。
○弊社関係のサービスマン以外の方が修理・改造された部分で、その修理改造が不適当であった場合。
○部品の消耗、取扱いミスによる損傷の場合。
○火災・地震・水害・落雷、その他の天災及び公害や電圧異常による故障、損傷の場合。
○鼠害、塩害等で修理不能部が生じた場合。
○一般家庭用以外に使用された場合の故障、損傷。
○本書にお買上げ日、お客様名、販売店名の記入のない場合。あるいは字句を書替えられた場合。
○本書のない場合。又、ご提示のない場合。

転居の場合等

○転居、ご贈答品等で本書に記入してあるお買上げ販売店(修理申出先)に修理をご依頼できない場合には、最寄の日本楽器製造㈱お客様ご相談窓口にお問い合せください。
○本書は日本国内においてのみ有効です。This warranty is valid only within Japan.
○保証期間の1ケ年を過ぎても、サービスは有料にて責任を持って実施させて頂きます。
○修理は、お買上げの販売店(修理申出先)へお持ちください。
○本書は再発行致しませんので大切に保管してください。

※この保証書は本書に明示した期間、条件のもとにおいて無料修理をお約束するものです。従って本書によってお客様の法律上の権利を制限するものではありませんので、保証期間経過後の修理等等についてご不明の場合は、お買上げの販売店もしくは日本楽器製造㈱お客様ご相談窓口にご相談ください。

修理メモ	
・　・	
・　・	
・　・	
・　・	

住　所	TEL (　　)
販売店名	扱者名

YAMAHA